

어린이, 청소년 게임 이용자의 심리적 특성이 게임 과몰입에 미치는 영향에 대한 연구

Exploring the Links between Psychological Traits and Game Immersion in a Children and Adolescent Sample

박조원*, 정헌일**

한양대학교 언론정보대학 신문방송학과*, 한국문화관광연구원 문화산업연구실**

Jowon Park(jowonpark@hanyang.ac.kr)*, Heonil Chung(hichung@kcti.re.kr)**

요약

이 연구에서는 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 『게임과몰입 종합 실태조사』 원자료의 2차 분석을 통해 심리 특성이 게임 과몰입에 미치는 영향을 파악하였다. 심리 특성은 정서안정, 자존감, 의지력, 행복감이라는 4개 유형으로 구분되며 연령, 성별, 경제수준, 여가활동 다양성, 친구/가족 관계, 게임이용시간과 함께 독립변인으로 하여 심리불안, 대인관계지장, 일상생활지장, 게임시간 및 욕구통제력 상실이라는 4개의 과몰입 유형에 미치는 영향을 분석하였다. 그 결과 심리 유형과 인구학적 변인, 게임 이용시간, 친구/가족 관계, 여가활동의 다양성 등이 게임 과몰입에 상당히 영향을 미치는 것으로 나타났다. 심리 유형 중 정서적 안정과 자존감 순으로 부(-)의 영향을 미친 것으로 분석되었는데 이는 정서적 안정과 자존감 제고가 게임 과몰입의 위험성을 줄이는데 중요한 요소가 됨을 의미한다. 이를 토대로 어린이, 청소년의 게임 과몰입 문제 해소를 위한 방안들이 논의되었으며 후속 연구 아이디어가 제시되었다.

■ 중심어 : | 게임 과몰입 | 심리 특성 | 회귀 분석 |

Abstract

The present study analyzed the KOCCA's Game Immersion data to explore the relationship between psychological traits and game immersion. Psychological traits were classified into four categories; emotional stability, self-esteem, willpower, and happiness. These were put into the multiple regression analysis as the dependent variables with age, sex (dummy), economic status of the homes, variety of leisure activities, friend and family relationship, and time to play games. Four types of immersion (psychological instability, bad relationship, interrupted daily lives, and failure to control game time and desire) were put into the multiple regression analysis as the independent variables. The multiple regression analysis indicated that the dependent variables predicted the game immersion. Among the psychological traits emotional stability was the strongest factor (negative) that influences the game immersion. Next powerful indicator (negative) among the psychological traits was self-esteem. Based on the findings, measures to alleviate the problems of game immersion and ideas for further research were suggested.

■ keyword : | Game Immersion | Psychological Traits | Regression Analysis |

I. 문제 제기

디지털 게임이 남녀노소, 연령의 고하를 불문하고 사람들의 주요한 여가 활용 수단이 되었음은 주지의 사실이다. 한국콘텐츠진흥원(2012a)[16]의 조사에 따르면 1일 평균 게임 이용시간은 주중에는 1일 평균 98.0분이었으며 주말에는 1일 평균 144.2분이었던 것으로 나타났다. 연령별로는 만15~19세가 주중 111.2분, 주말 170.5분으로 가장 긴 이용시간을 보인 것으로 나타나기도 했다. 게임은 이용 시간만 많은 것이 아니라 실제로 지출의 수준이 높은 콘텐츠이기도 하다. 한국콘텐츠진흥원(2012b)[17]의 콘텐츠 소비자 조사에 따르면 2012년 2분기에 사람들은 게임에 월 평균 21,569원을 지출한 것으로 나타났는데 이는 영화(28,822원), 출판(22,497원)에 이어 세 번째로 지출이 높은 문화콘텐츠이다.

이처럼 게임이 주요한 여가 수단으로 부상하면서 게임 과몰입¹은 주요한 사회적 이슈로 등장하기도 한다. 특히 위에서 보듯이 청소년들의 게임 이용 시간이 많음으로 해서 이러한 논란은 더욱 증폭되기도 한다. 이에 따라 2012년 7월 1일부터 “게임 시간 선택제”가 시행되고 있는데 이 제도는 만 18세 미만 청소년을 대상으로 심야시간 이외에 낮 시간대에도 청소년 본인 또는 부모가 청소년의 게임이용 시간이나 기간을 정하여 해당 게임회사에 신청하여 게임 접속을 차단하는 제도이다. 이러한 제도의 시행은 게임 시간 증가로 인한 과몰입이 얼마나 큰 이슈로 부각되고 있는지를 단적으로 보여준다. 청소년의 게임 과몰입은 게임 이용 시간이 가장 중요한 요인이 되겠지만 그렇다고 단순히 게임 이용 시간만으로는 설명이 되지 않으며 게임 시간 외에도 다양한 요인들도 함께 고려되어야 한다. 게임 시간 외의 요인으로 게임 이용 동기 요인이 과몰입에 미치는 영향에 대해서는 어느 정도 연구가 있었지만 심리적 요인이

과몰입에 미치는 영향에 대한 연구는 그리 활발하지 못한 것으로 조사되었다. 이에 이 연구에서는 게임 이용 시간 외의 요인으로 심리적 요인, 가족이나 친구와 같은 타인과의 관계 요인, 여가 활동의 다양성과 같은 요인들이 청소년들의 게임 과몰입에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 한다.

이를 위해 이 연구에서는 한국콘텐츠진흥원(2012c)[18]에서 실시한 『2012 게임과몰입 종합 실태조사』의 원 데이터에 대한 2차 분석을 실시한다. 한국콘텐츠진흥원의 『2012 게임과몰입 종합 실태조사』 원 데이터는 샘플의 규모가 10만명에 가까운 대규모 샘플임에도 불구하고 데이터 분석의 목적이 실태의 파악에 있기 때문에 게임 종류별 이용 행태의 비교와 집단별 이용자 특성의 차이 비교에 머무르고 있어 게임 과몰입에 영향을 미치는 요인에 대한 분석에는 이르지 못하고 있다. 또한 이 연구는 소규모 조사 결과를 분석한 기존 연구와 달리 10만명에 가까운 메가데이터를 분석했다는 점에서 분석 결과의 일반화 가능성을 높여주기 때문에 연구의 의의가 크다고 할 수 있을 것이다.

II. 선행연구 검토 및 연구문제

1. 선행연구검토

초기 게임 과몰입 혹은 중독에 관한 연구는 이용과 충족(uses and gratification) 이론의 입장에서 동기가 과몰입이나 중독에 미치는 영향을 중심으로 이루어져 왔다. 이용과 충족 이론은 사람들이 자신들의 욕구를 충족시키기 위해 동기를 가지고 의식적이고도 적극적으로 미디어를 이용하며 이를 통해 자신들이 의도한 목적을 달성한다고 설명한다[24].

게임 이용 동기와 관련한 대표적인 연구로는 사람들이 온라인 게임에서 추구하는 바가 무엇인지를 파악하기 위해 다사용자 온라인 롤 플레이 게임(Massively Multi-User Online Role-Playing Games, MMORPGs) 이용자 6,700명의 응답을 분석한 이[30]의 연구를 들 수 있다. 이 연구에서는 관계(relationship), 몰입(immersion), 타인의 곤경(grief), 성취(achievement),

1 이 연구에서 “과몰입”이라는 용어를 사용한 이유는 중독이라는 용어가 게임의 부정적인 측면을 선정적으로 강조할 우려가 있기 때문이다. 실제로 게임 이용 동기를 연구한 선행연구에 따르면 사회성의 증진이나 여가 선용, 성취, 도전 등도 주요한 게임 이용의 동기인 것으로 밝혀진 바 있기 때문에(박조원, 송요셉, 2011; 이희경, 2003; 김양은, 박상호, 2007)중립적인 시각에서 연구를 전개할 필요가 있다고 판단되었다.

통솔력(leadership)의 5개 요인을 도출하였다. 이어서 이[31]는 3년에 걸친 MMORPG 이용자 30,000명을 대상으로 실시한 온라인 조사를 통해 성취(achievement), 관계(relationship), 몰입(immersion), 도피(escapism), 조작(manipulation)의 5개 동기 요인을 도출하였으며 이들 요인이 성별에 따라 차이가 있음을 밝혔다. 안쯔와 마텐즈[22]는 온라인 게임 이용 동기로 경쟁(competition), 사회성(sociality), 흥미(interest), 기분전환(relaxation)을 도출하였는데 게임 이용 시간이 많은 집단(heavy gamer)에서는 경쟁이 가장 높은 설명력을 보인다고 밝혔다. 프르지빌스키[28]는 온라인 롤-플레이팅 게임 이용자들의 자발성(autonomy), 기량(competence), 관계성(relatedness)이라는 3개의 심리적 욕구 충족 요인들이 게임의 향유(enjoyment), 추천 의도, 향후 지속적인 게임 이용에 영향을 미치고 있음을 밝혔다.

게임 동기와 관련된 국내 연구 결과로는 온라인 게임 이용 동기가 몰입 및 중독에 어떤 영향을 미치는지를 분석한 김양은과 박상호(2007)[2]의 연구를 들 수 있다. 이 연구에서는 온라인 게임 이용 동기로 회피 추구, 여가문화 추구, 커뮤니티 추구, 캐릭터/보상 추구, 성취/만족 추구, 오락 추구, 시간보내기 추구 등 7개 요인이 도출하였으며 이 가운데 오락 추구 동기는 몰입에, 커뮤니티 추구 동기는 중독에 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이회경(2003)[12]은 도전·성취 동기, 공격 동기, 현실도피 동기가 게임 중독에 영향을 미친다고 설명한 바 있으며 유승호(2001)[10]는 지적 능력 욕구, 강한 경쟁 의식 및 욕망 자극, 가상 공동체 형성을 통한 사회적 관계 형성 욕구, 게임 참여 및 자기 관여도 증가와 같은 요인들이 게임 몰입에 영향을 미친다고 밝혔다. 한편 성윤숙(2003)[7]은 질적 연구를 통해 관계 욕구, 지위 향상 욕구, 한탕주의 욕구, 오락 욕구, 폭력 욕구, 현실 도피 욕구, 대리만족 욕구, 소비 욕구 등이 온라인 게임 몰입에 영향을 미친다는 점을 밝히기도 했다. 성윤숙(2002, 2004)[6][8], 장미경 등(2004)[13]의 연구에서도 게임 이용 동기가 중독에 영향을 미친다는 사실이 밝혀진 바 있다. 주지혁과 조영기(2007)[15]는 온라인 게임의 이용 동기가 몰입과 중독 요인에 매개되어

청소년들의 공격성에 어떻게 영향을 미치는지를 밝혔는데 이용 동기로 아이템 경쟁, 기분전환과 시간 때우기, 도전과 성취, 현실 회피, 공격 욕구 해소의 5개 동기를 추출하였다. 이들 5개 동기 가운데 공격 욕구 해소 동기가 게임 중독을 높이고 게임 중독이 다시 공격성을 자극하는 경로를 발견하였다. 이 외에도 박조원과 송요셉(2011)[5]은 온라인 게임 이용 동기가 오락, 교육, 심미, 도피라는 4개의 체험 영역에 미치는 영향 분석을 통해 이용 동기 요인이 각각의 체험 영역에 상이한 형태로 영향을 미친다는 사실을 밝히기도 했다.

이처럼 게임 이용동기나 목적이 게임 이용에 미치는 영향에 대한 연구에서 더 나아가 몰입의 영향원으로서 심리적 특성에 주목한 연구들도 발견된다. 이는 개인의 심리/개성 특성이 게임 이용 동기의 원천으로서의 가능성을 가지기 때문이다. 쟁과 텡[23]은 개방성(openness), 성실성(conscientiousness), 외향성(extraversion), 불임성(agreeableness), 신경증(neuroticism)이라는 5개의 성격 특성이 온라인 게임 이용 동기에 미치는 영향을 연구하였는데 성격 특성이 온라인 게임 이용 동기의 영향원이 됨을 확인하였다. 성격 특성이 온라인 게임 이용 동기의 영향원이 된다는 사실은 박, 송, 텡[27]의 연구를 통해 확인되기도 했다. 텡[29]은 온라인 게임 이용자와 비이용자 간에 성격 특성의 차이가 있는지를 분석하였는데 온라인 게임 이용자 집단은 비이용자 집단에 비해 개방성, 성실성, 외향성이 더 높은 것으로 나타났다. 심리 특성 및 성격 특성을 가늠케 해주는 요소인 통제점(控制點, locus of control)이 온라인 게임 이용 동기와 이용 의도의 관계에서 어떤 역할을 하는지를 분석한 구[26]의 연구에 따르면 외적 통제점(external locus of control)은 이용 동기와 이용 의도를 매개하는 조절 변인의 역할을 하고 있음을 밝힌 바 있다.

심리적 특성이 게임 이용 행태에 미치는 영향을 분석한 국내 연구로는 황하성과 박성복(2011)[19]의 연구를 들 수 있는데 이 연구는 게임 수행 중의 심리적 경험, 즉 지각된 현실감(Perceived Reality)과 프레즌스(Presence)가 게임 중독에 미치는 영향을 살펴본 바 있다. 이 연구에서는 온라인 게임의 등장인물에게 감정적

이입을 느끼는 동일시 요인, 온라인 게임의 내용이 실제 삶을 살아가는 데 도움을 준다고 느끼는 유용성 요인이 온라인 게임 중독에 영향을 미치는 요인으로 나타났다.

심리적 특성 중 동일시가 게임 이용에 미치는 영향은 조영기(2009)[14]의 연구를 통해서도 살펴볼 수 있는데 이 연구의 분석 결과, 캐릭터 동일시는 교육효과, 사회성, 온라인 게임 중독, 폭력성에 모두 영향을 미치는 요인으로 나타났다. 이 연구에서는 관계적 요인과 사회경제적 요인 또한 게임 이용효과에 영향을 미치는 요인으로 보았는데, 관계적 요인은 부모 관계, 교사 관계, 친구 관계, 커뮤니티 의식, 게임에 대한 친구의 태도라는 5가지로 구분하였고, 사회경제적 요인은 부 경제활동, 모 경제활동, 휴일 부모부재, 부모 감독, 월 용돈의 5가지로 각각 구분하였다. 이들 요인 가운데는 부모와의 관계, 게임에 대한 친구의 태도가 온라인 게임 중독에 영향을 미치는 요인으로 나타났다. 권재환과 이은희(2005)[1] 또한 중독에 미치는 요인으로 심리적 특성과 사회환경적 특성을 함께 살펴보았다. 이들은 게임 중독 청소년들의 심리적, 사회환경적 특성을 예측하기 위해 충동성, 공격성, 자아존중감, 부모의 감독 및 통제, 부모의 방임적 양육태도, 교사의 부정적 태도, 친구들의 게임에 대한 긍정적 태도, 대인관계기술을 주요 변인으로 하여 게임 중독 고위험집단과 저위험집단을 비교하였다. 연구결과 공격성, 충동성 수준이 높고, 부모의 감독과 통제가 심하며, 대인관계기술이 부족하고, 친구들이 게임에 대해 긍정적 태도를 보인다고 지각하는 청소년들이 게임중독의 경향이 높은 것으로 나타났다.

이 외에도 게임 몰입은 다양한 요인에 의해 설명되는데 엄명용과 김태웅(2010)[9]에 따르면 도전감과 숙련도 수준에 따라 게임 몰입정도는 차이를 보인 것으로 나타났으며, 김원석 등(2010)[3]은 게임 콘텐츠의 기술적 속성 중 하나인 사운드가 게임 이용자를 몰입으로 이끈다는 점을 확인하였다. 한편 김태열 등(2005)[4]은 색채가 온라인 게임의 지속적 이용에 영향을 미침을 밝힌 바 있다.

이상의 연구 성과는 심리적 특성이 게임 이용의 동기와 몰입에 주요한 영향원의 역할을 하고 있음을 보여준

다. 그러나 기존의 연구는 소규모의 샘플을 분석한 연구로 아직 일반화를 하기에는 한계를 노정한다. 이에 이 연구는 10만명 가까운 대규모 샘플의 분석을 통해 심리적 특성이 구체적으로 게임 과몰입에 어떠한 영향을 미치는지를 파악함으로써 게임 몰입을 더욱 종합적으로 이해하는데 기여하고자 한다.

2. 연구문제

이상의 기존 연구 검토를 바탕으로 이 연구에서는 심리적 특성이 게임 과몰입에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 한다. 심리적 특성과 과몰입은 원래 설문 항목의 분류를 통해 유형을 구분하였는데 심리적 특성은 정서적 안정, 자존감, 의지력, 행복감의 4개 유형으로, 과몰입은 심리불안, 대인관계에 지장, 일상생활에 지장, 게임 시간 및 욕구 통제력 상실의 4개 유형으로 구분하였다.

- 연구문제 1. 심리적 특성은 “심리불안”이라는 과몰입 유형에 어떻게 영향을 미치는가?
- 연구문제 2. 심리적 특성은 “대인 관계 지장”이라는 과몰입 유형에 어떻게 영향을 미치는가?
- 연구문제 3. 심리적 특성은 “일상 생활 지장”이라는 과몰입 유형에 어떻게 영향을 미치는가?
- 연구문제 4. 심리적 특성은 “게임 시간 및 욕구 통제력 상실”이라는 과몰입 유형에 어떻게 영향을 미치는가?

위와 같은 연구 문제들을 해결하기 위한 연구 모형은 다음의 [그림 1]과 같이 정리될 수 있다.

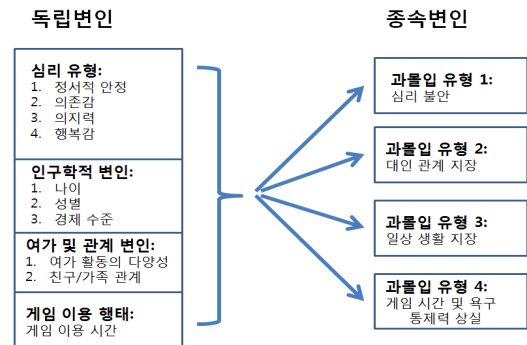


그림 1. 연구 모형

III. 연구방법

1. 조사대상 및 방법

위에서 언급했듯이 이 연구는 2012년 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 『2012 게임과몰입종합실태조사』에서 수행한 설문조사 결과의 재분석을 통해 이루어졌다. 이 조사는 어린이, 청소년 뿐 아니라 성인까지 조사대상을 포함하고 있으나 이 연구에서는 성인 대상 조사결과를 제외하고 어린이, 청소년만을 대상으로 조사한 결과를 바탕으로 재분석을 실시하였다. 이는 어린이, 청소년의 게임 과몰입에 대한 사회적 관심이 크기 때문이다. 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 『2012 게임과몰입종합실태조사』의 조사대상은 4학년 이상의 초등학생, 중·고등학생이었으며, 학교 급별, 지역 규모별 비례 할당을 통해 121,458명의 표본을 추출하였다. 학교 급별로 지역 규모에 따라 층을 나누고 각 계층 학생 수 비율을 감안하여 목표 표본 학생 수를 정한 후 학교와 학급을 추출하는 방식을 택하였다. 그 결과 초등학교는 423개, 중학교는 455개, 일반 고등학교는 305개, 특성화 고등학교는 116개로 총 1,298개의 학교가 선택되었다. 한국콘텐츠진흥원은 2012년 9월부터 10월까지 우편 조사를 통해 『2012 게임과몰입종합실태조사』를 실시하였으며 최초 목표 표본 수 121,458명 가운데 100,265명의 설문을 회수하였다. 이어 특별시에 대해 16,770명을 추가로, 특정 광역시에 대해 3,350명을 추가로 조사하여 120,385명이 조사에 참여하였으며, 최종적으로 유효 표본으로 설정되어 분석이 이루어진 설문 부수는 99,341부였다.

2. 표본의 특성

표본의 인구학적 특성은 다음 표에 제시된 바와 같다. 남녀의 비율은 47 대 53 정도로 여학생이 약간 많았으며, 특별시와 광역시의 표본비율은 약 43%, 나머지 중소도시와 읍면 거주 표본은 약 57%였다.

학교 급별로는 초등학교가 28.2%, 중학교가 37.9%, 일반고가 26.5%, 특성화고가 7.5%였 연령별로는 10세에서 18세까지 대체로 균등한 분포를 보였다. 초등학생(만 10~12세)의 비율은 28.3%, 중학생(만 13~15세)은 38.3%, 고등학생(만 16~18세)은 34%의 비율을 보였다.

표 1. 조사대상자의 일반적 특성

구분	항목	빈도	비율(%)
성별	남	46,593	46.9
	여	52,748	53.1
	합계	99,341	100.0
지역	특별시	17,227	17.3
	광역시	25,459	25.6
	중소도시	44,275	44.6
	읍면	12,380	12.5
	합계	99,341	100.0
학교급	초등학교	28,040	28.2
	중학교	37,608	37.9
	일반고	26,291	26.5
	특성화고	7,402	7.5
	합계	99,341	100.0
나이	10세	8,713	8.9
	11세	9,194	9.4
	12세	9,785	10.0
	13세	12,782	13.0
	14세	12,067	12.3
	15세	12,314	12.5
	16세	13,386	13.6
	17세	12,001	12.2
	18세	8,057	8.2
	합계	98,299	100.0
가족의 경제수준	하	3,566	3.7
	중하	14,325	14.8
	중	55,161	56.9
	중상	20,372	21.0
	상	3,506	3.6
	합계	96,930	100.0

가족경제수준은 상에서 하에 이르기까지 5단계로 구분되었으며 대략적으로 상하 균형을 갖추어 정상분포에 가까운 모습을 보였다. 연령별 응답자수와 가족경제수준별 응답자수가 전체 표본수에 비해 작은 것은 무응답에 따른 것임을 밝혀둔다.

게임 이용 관련 빈도분석 결과, 하루 평균 게임 이용 시간은 30분이 65.4%(63,459명)로 가장 많았고, 90분이 23.2%(22,490명)로 그 뒤를 이었다. 하루 평균 게임 이용시간이 2시간을 넘는 150분도 7.3%(7,087명)로 조사되었다. 1회 최대 게임 시간은 30분 32.1%(31,258명), 90분 27.8%(27,078명), 150분 16.4%(15,972명)의 순으로 나타났다. 210분인 경우도 8.7%(8,472명)가 있었으며, 270분 5.8%(5,614명), 420분 5.0%(4,918명), 540분 4.2%(4,115명)로 나타나 1회 최대 게임 시간이 3시간을 넘는 경우가 총 23.7%로 조사되었다. 많이 이용하는 게임 종류는 온라인 게임이 44.3%(42,617명)로 가장 많았고, 모바일 게임도 39.4%(37,952명)로 조사되었다. 이밖

표 2. 게임 이용 관련 빈도분석 결과

구분	항목	빈도	비율(%)
하루 평균 게임 이용 시간	30분	63,459	65.4
	90분	22,490	23.2
	150분	7,087	7.3
	210분	2,173	2.2
	270분	941	1.0
	420분	593	0.6
	540분	273	0.3
합계	97,016	100.0	
1회 최대 게임 시간	30분	31,258	32.1
	90분	27,078	27.8
	150분	15,972	16.4
	210분	8,472	8.7
	270분	5,614	5.8
	420분	4,918	5.0
	540분	4,115	4.2
합계	97,427	100.0	
많이 이용하는 게임 종류	온라인 게임	42,617	44.3
	PC게임 (CD, DVD)	7,056	7.3
	모바일 게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	37,952	39.4
	비디오 게임 (닌텐도, PS, X-box 등)	2,688	2.8
	기타	5,942	6.2
합계	96,255	100.0	
많이 이용하는 게임 장르	AOS게임	4,998	5.3
	MMORPG	7,415	7.8
	전략 시뮬레이션	6,725	7.1
	FPS	8,032	8.5
	스포츠게임	13,327	14.1
	레이싱게임	5,048	5.3
	액션게임	9,698	10.2
	리듬게임	8,344	8.8
	기타	31,039	32.8
합계	94,626	100.0	

에 PC게임은 7.3%(7,056명), 기타 6.2%(5,942명), 비디오 게임 2.8%(2,688명)로 각각 나타났다. 많이 이용하는 게임 장르로는 기타 장르로 응답한 경우가 32.8%(31,039명)로 가장 많았고, 단일 장르로는 스포츠 게임이 14.1%(13,327명)로 가장 많이 이용하는 게임 장르로 조사되었다. 이밖에 액션게임 10.2%(9,698명), 리듬게임 8.8%(8,344명), FPS 8.5%(8,032명), MMORPG 7.8%(7,415명), 전략시뮬레이션 7.1%(6,725명), 레이싱 게임 5.3%(5,048명), AOS 게임 5.3%(4,998명) 순으로 나타났다.

3. 측정 및 주요 변인의 정의

표 3. 주요 변인의 측정

변인	설문항목	M	SD	α
경제 수준	가족의 경제 수준	3.06	.804	-
여가 활동의 다양성	지난 1년간 게임 외에도 여가시간에 할 수 있었던 다른 활동들이 있었다.	3.13	.952	-
친구/가족 관계	나는 주변 사람들과 평소에 서로 도움을 주고 받는다. 부모님과 대화할 때, 나의 생각을 거리낌 없이 이야기 할 수 있다. 나는 친구들로부터 따돌림을 받는다(역코딩). 내가 원할 때 나와 함께 해줄 사람이 있다.	3.05	.576	.610
심리 유형 1: 정서적 안정	나는 걱정이 너무 많다(역코딩). 나는 항상 슬프다(역코딩). 나는 성격 때문에 스트레스를 많이 받는다(역코딩).	3.12	.667	.653
심리 유형 2: 자존감	내 인생을 어떻게 살아갈지 나 스스로 결정할 수 있다. 나는 내게 주어진 일을 잘 해결할 능력이 있다. 나는 자존감이 높은 사람이다. 게임 속에서의 내가 현실에서의 나 보다 좋다(역코딩). 게임이 아니더라도 성취감을 느낄 수 있는 일들이 있다.	2.90	.580	.684
심리 유형 3: 의지력	게임 때문에 생활에 문제가 생기면 언제든지 게임을 그만 한다. 나는 의지가 강해서 남들이 포기한 후에도 참고 오래 일을 계속한다. 내가 하루에 해야 할 일들이 분명히 정해져 있다.	2.48	.697	.500
심리 유형 4: 행복감	나는 현재 나의 삶에 만족한다. 현재 나의 삶은 전체적으로 즐겁다.	2.72	.923	.868
과몰입 이용 유형1: 심리불안	게임을 못 하거나 갑자기 재미가 없어진다. 하루 대부분의 시간을 게임을 생각하면서 보낸다. 게임을 못 하거나 게임 시간이 갑자기 짧게 되면 짜증나고 화가 난다.	1.20	.406	.747
과몰입 이용 유형2: 대인관계에 지장	게임으로 인해 친구관계가 나빠졌다. 가족과 마찰이 있는데도 게임을 계속 하게 된다.	1.12	.314	.523
과몰입 이용 유형3: 일상 생활에 지장	게임으로 인해 가족이 함께하는 중요한 일(여행, 집안행사 등)에 빠졌다. 공부하는데 지장이 있는데도 게임을 계속 하게 된다.	1.23	.409	.502
과몰입 이용 유형4: 게임 시간 및 욕구 통제력 상실	하면 할수록 전보다 더 많은 시간 게임을 해야 직성이 풀린다. 매번 계획한 시간보다 훨씬 더 오래 게임을 한다. 여러 번 게임 시간을 줄이려 노력했으나 실패했다. 날이 갈수록 점점 더 오래 게임을 해야 만족한다. 처음 마음먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 게임을 한다. 여러 차례 노력했으나 게임 시간을 줄이지 못했다.	1.28	.427	.879

이 연구의 종속 변인은 하루 평균 게임 이용 시간이

었다. 하루 평균 게임 이용 시간은 게임 이용의 정도를 측정하는 가장 단순하면서도 타당한 측정 방법으로 이 연구에서는 이용 시간의 구간 평균을 사용하였다².

독립 변인들 가운데 가족의 경제 수준은 “하 - 중하 - 중 - 중상 - 상”의 5점 척도를 이용해 조사한 결과를 사용하였으며 여가 활동의 다양성은 “지난 1년간 게임 외에도 여가시간에 할 수 있었던 다른 활동들이 있었다”의 1개 항목에 대한 응답을 그대로 사용하였다. 심리 유형은 정서적 안정, 자존감, 의지력, 행복감의 4개 유형으로 구분하였으며 각 유형별로 관련되는 설문 항목들의 평균 값을 사용하였다. 긍정 이용 유형은 여가 선행 및 활력 증대, 새로운 아이디어 및 경험 습득, 소통 및 친교, 집중력·인내심·자존감 증대의 4개 유형으로 구분하였으며 각 유형별로 관련되는 설문 항목들의 평균 값을 사용하였다. 끝으로 과몰입 이용 유형 역시 심리불안, 대인관계에 지장, 일상생활에 지장, 게임 시간 및 욕구 통제력 상실의 4개 유형으로 구분하였으며 각 유형별로 관련되는 설문 항목들의 평균 값을 사용하였다.

평균 값을 사용한 변인들의 신뢰도 계수인 α 값은 대부분 .6이상이었으며 2개 변인의 경우 .8 이상으로 높게 나타났다. 다만 .5 수준으로 신뢰도 계수가 그리 높지 않은 변인도 3개가 있었으나 받아들여지지 않을 정도로 낮은 것은 아닌 관계로[21][25] 그대로 사용하였다. 위에 언급한 경제 수준 외에 모든 항목은 “전혀 아니다 - 가끔 그렇다 - 자주 그렇다 - 거의 언제나 그렇다”의 4점 척도로 측정되었다. 역으로 질문된 일부 항목은 역코딩을 하였으며 역코딩을 한 항목은 아래의 표에 표시를 하였다. [표 3]은 주요 변인들이 어떻게 측정되었는지를 보여준다.

4. 통계분석

통계 분석에는 SPSS 21이 사용되었다. 심리 유형이 4개의 과몰입 유형에 미치는 영향을 보기 위해 다중 회귀 분석(multiple regression) 방법을 사용하였으며 독립 변인으로는 4개의 심리 유형 외에도 나이, 성별(더미

² 원래 설문에서는 “1시간 미만, 1~2시간, 2~3시간 ... 8시간 이상”으로 구간으로 나누어 물었으나 분석을 하면서 1시간 미만은 30분, 1~2시간은 90분, 2~3시간은 150분 등으로 환산하였다.

변인), 가족의 경제 수준, 여가 활동의 다양성, 친구/가족 관계, 하루 평균 게임 이용 시간이 투입되었다.

IV. 분석 결과

1. 심리 유형이 “심리 불안”에 미치는 영향

먼저 독립변인을 나이, 성별, 가족의 경제 수준, 여가 활동의 다양성, 친구/가족 관계, 심리 유형, 하루 평균 게임 이용시간으로 하고, 심리 불안이라는 과몰입 유형을 종속변인으로 하여 회귀분석을 실시하였다. 본격적인 회귀분석에 앞서 다중공선성의 문제를 확인하였다. 이를 위해서는 분산팽창인자(VIF : Variance Inflation Factor)의 범위가 10을 넘지 않아야 하며, 공차한계(Tolerance)의 범위가 0.1 이상이어야 한다. 확인 결과, VIF의 범위가 1.03~2.59, 공차한계의 범위가 0.39~0.97로 다중공선성의 문제는 없었기 때문에 회귀분석을 실시하기에 무리가 없는 모델임을 확인할 수 있었다. 회귀분석 결과, 이 모형의 전체적인 설명량은 21.0%로 나타났다. 심리 유형 가운데 의지력 변인을 제외한 모든 변인이 심리 불안에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 중 나이, 성별, 가족의 경제 수준, 심리 유형 중 행복감, 하루 평균 게임 이용시간은 심리 불안에 정(+적)인 영향을 미쳤다. 반면에 여가 활동의 다양성, 친구 가족 관계, 심리 유형 중 정서적 안정, 자존감은 심리 불안에 부(-적)인 영향을 미쳤다.

표 4. 회귀분석 모형1의 결과

	심리 불안	
	β	t
나이	.014***	4.445
성별(남=1, 여=0)	.188***	57.869
가족의 경제 수준	.014***	4.460
여가 활동의 다양성	-.059***	-14.754
친구/가족 관계	-.028***	-6.451
심리 유형1: 정서적 안정	-.178***	-52.652
심리 유형2: 자존감	-.084***	-16.784
심리 유형3: 의지력	-.008	-1.928
심리 유형4: 행복감	.057***	13.875
하루 평균 게임 이용시간	.306***	93.322
F	2.162***	
설명량(R^2)	.210	

***p<.001

2. 심리 유형이 “대인관계 지장”에 미치는 영향

다음으로 독립변인을 나이, 성별, 가족의 경제 수준, 여가 활동의 다양성, 친구/가족 관계, 심리 유형, 하루 평균 게임 이용시간으로 하고, 대인관계 지장이라는 과몰입 유형을 종속변인으로 하여 회귀분석을 실시하였다. 본격적인 회귀분석에 앞서 다중공선성의 문제를 확인한 결과 VIF의 범위가 1.03~2.58, 공차한계의 범위가 0.39~0.97로 다중공선성의 문제는 없었기 때문에 회귀분석을 실시하기에 무리가 없는 모델임을 확인하였다. 회귀분석 결과, 이 모형의 전체적인 설명량은 15.3%로 나타나 모형1에 비해 설명력은 다소 낮게 나타났다. 모형2의 경우 가족의 경제 수준, 심리 유형 중 의지력을 제외한 모든 변인이 대인관계 지장에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 중 성별, 심리 유형 중 행복감, 하루 평균 게임 이용시간은 대인관계 지장에 정(+)적인 영향을 미쳤다. 반면에 나이, 여가 활동의 다양성, 친구 가족 관계, 심리 유형 중 정서적 안정, 자존감은 대인관계 지장에 부(-)적인 영향을 미쳤다.

표 5. 회귀분석 모형2의 결과

	대인관계 지장	
	β	t
나이	-.012***	-3.654
성별(남=1, 여=0)	.161***	48.016
경제 수준	.000	-.167
여가 활동의 다양성	-.046***	-11.147
친구/가족 관계	-.077***	-17.011
심리 유형1: 정서적 안정	-.173***	-49.490
심리 유형2: 자존감	-.037***	-7.234
심리 유형3: 의지력	-.007	-1.596
심리 유형4: 행복감	.030***	7.194
하루 평균 게임 이용시간	.230***	71.009
F	1.491***	
설명량(R^2)	.153	

***p<.001

3. 심리 유형이 “일상생활 지장”에 미치는 영향

다음으로 독립변인을 나이, 성별, 가족의 경제 수준, 여가 활동의 다양성, 친구/가족 관계, 심리 유형, 하루 평균 게임 이용시간으로 하고, 일상생활 지장이라는 과몰입 유형을 종속변인으로 하여 회귀분석을 실시하였다. 본격적인 회귀분석에 앞서 다중공선성의 문제를 확

인한 결과 VIF의 범위가 1.03~2.58, 공차한계의 범위가 0.39~0.97로 다중공선성의 문제는 없었기 때문에 회귀분석을 실시하기에 무리가 없는 모델임을 확인하였다. 회귀분석 결과, 이 모형의 전체적인 설명량은 21.0%로 나타났다. 모형3의 경우 친구/가족 관계 변인을 제외한 모든 변인이 일상생활 지장에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 중 성별, 심리 유형 중 행복감, 하루 평균 게임 이용시간은 일상생활 지장에 정(+)적인 영향을 미쳤다. 반면에 나이, 가족의 경제 수준, 여가 활동의 다양성, 심리 유형 중 정서적 안정, 자존감, 의지력은 일상생활 지장에 부(-)적인 영향을 미쳤다.

표 6. 회귀분석 모형3의 결과

	일상생활 지장	
	β	t
나이	-.024***	-7.596
성별(남=1, 여=0)	.192***	59.164
경제 수준	-.024***	-7.433
여가 활동의 다양성	-.044***	-11.056
친구/가족 관계	-.005	-1.119
심리 유형1: 정서적 안정	-.196***	-58.069
심리 유형2: 자존감	-.061***	-12.178
심리 유형3: 의지력	-.064***	-15.544
심리 유형4: 행복감	.040***	9.835
하루 평균 게임 이용시간	.293***	89.697
F	2.181***	
설명량(R^2)	.210	

***p<.001

4. 심리 유형이 “게임 시간 및 욕구 통제력 상실”에 미치는 영향

다음으로 독립변인을 나이, 성별, 가족의 경제 수준, 여가 활동의 다양성, 친구/가족 관계, 심리 유형, 하루 평균 게임 이용시간으로 하고, 게임 시간 및 욕구 통제력 상실을 종속변인으로 하여 회귀분석을 실시하였다. 본격적인 회귀분석에 앞서 다중공선성의 문제를 확인한 결과 VIF의 범위가 1.03~2.59, 공차한계의 범위가 0.39~0.97로 다중공선성의 문제는 없었기 때문에 회귀분석을 실시하기에 무리가 없는 모델임을 확인하였다. 회귀분석 결과, 이 모형의 전체적인 설명량은 23.9%로 나타났다. 4가지 모형 중 설명력이 가장 높게 나타났다. 모형4의 경우 가족의 경제 수준을 제외한 모든 변인이

게임 시간 및 욕구 통제력 상실에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 중 성별, 심리 유형 중 행복감, 하루 평균 게임 이용시간은 게임 시간 및 욕구 통제력 상실에 정(+)적인 영향을 미쳤다. 반면에 나이, 여가 활동의 다양성, 친구/가족 관계, 심리 유형 중 정서적 안정, 자존감, 의지력은 게임 시간 및 욕구 통제력 상실에 부(-)적인 영향을 미쳤다.

표 7. 회귀분석 모형4의 결과

	게임 시간 및 욕구 통제력 상실	
	β	t
나이	-.016***	-5.099
성별(남=1, 여=0)	.214***	66.547
경제 수준	.001	.231
여가 활동의 다양성	-.046***	-11.699
친구/족 관계	-.020***	-4.483
심리 유형1: 정서적 안정	-.198***	-59.332
심리 유형2: 자존감	-.077***	-15.667
심리 유형3: 의지력	-.046***	-11.343
심리 유형4: 행복감	.074***	18.352
하루 평균 게임 시간	.322***	99.588
F	2,529***	
설명량(R^2)	.239	

***p<.001

V. 분석 결과 요약 및 논의

이 연구에서는 심리적 특성이 게임 과몰입에 미치는 영향을 알아보기 위해 정서적 안정, 자존감, 의지력, 행복감이라는 4개의 심리 유형을 나이, 성별(더미 변인), 가족의 경제 수준, 여가 활동의 다양성, 친구/가족 관계, 하루 평균 게임 이용 시간과 함께 독립 변인으로 투입하여 4개의 과몰입 유형 각각에 미치는 영향을 분석하였다. 분석 결과 심리 유형과 인구학적 변인, 게임 이용 시간, 친구/가족 관계, 여가 활동의 다양성과 같은 요인들이 게임 과몰입에 미친 영향력의 크기는 4개 회귀 모델의 설명량이 가장 낮은 모델이 15.3%였고 나머지 3개 모델 모두 20%가 넘는 것으로 분석되었기 때문에 크지는 않으나 어느 정도는 영향을 미치는 것으로 나타났다³. 물론 이 정도의 설명력이 중간 이상이기는 하지

만 후속 연구에서는 변수 조정을 통해 설명력을 높일 필요는 있을 것으로 보인다.

심리 유형 가운데는 가장 큰 영향을 미친 정서적 안정은 부(-)적 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 정서가 안정되면 안정될수록 과몰입에 빠질 위험성이 낮음을 의미한다. 자존감 역시 모든 과몰입 유형에 부(-)적 영향을 미친 것으로 분석되었으며 의지력은 일상 생활 지장과 게임 시간 및 욕구 통제력 상실에 부(-)적 영향을 미친 것으로 나타났다. 이러한 분석 결과는 어린이, 청소년의 과몰입 방지를 위해서는 생활에서의 정서적 안정이 필요하고 자존감을 복돋울 필요가 있음을 의미한다. 행복감의 경우 모든 과몰입 유형에서 정적인 영향을 미쳤는데 이는 태평한 마음의 소유자의 경우 과몰입의 위험에 노출될 가능성이 있음을 암시한다.

분석 결과 과몰입의 4개 유형 모두에서 가장 큰 영향을 미치는 변인은 하루 평균 게임 이용 시간인 것으로 나타났다. 이는 게임 과몰입 문제의 해결을 위해서는 어린이, 청소년들의 게임 시간 관리가 가장 중요하다는 것을 의미하며 이러한 맥락에서 2012년 7월 1일부터 시작된 “게임 시간 선택제”와 같은 조치가 정책적 타당성을 가진다는 해석을 가능케 한다. 하루 평균 게임 이용 시간 다음으로 과몰입에 영향을 미치는 중요한 변인으로 파악된 것은 성별간 차이였는데 남학생이 여학생에 비해 과몰입 이용의 경향이 높음은 것으로 나타났다. 이는 남학생을 대상으로 적절한 게임 이용을 위한 교육 프로그램이 마련될 필요도 있음을 보여준다. 가족의 경제 수준은 심리 불안과 일상생활 지장에 영향을 미치는 것으로 나타났으나 심리 불안의 경우 정(+)적인 영향을, 일상생활 지장의 경우 부(-)적인 영향을 미친 것으로 나타나 좀 더 심층적인 분석이 요구된다. 이용하는 게임의 종류나 장르 별로 비교를 하거나 가족의 경제 수준, 성별을 구분해서 분석을 한다면 이에 대한 좀 더 명확한 답을 찾을 수 있을 것으로 판단되는데 이는 후속 연구에서 다루어볼 필요가 있을 것으로 보인다. 여가 활동의 다양성과 친구/가족 관계는 모든 과몰입 유형에서 부(-)적 영향을 미친 것으로 분석되었는데 이는

것으로, 15% 이상일 경우 설명력의 정도가 중간 정도인 것으로 해석한 바 있다[20].

3 코헨(Cohen, 1998)은 설명력이 35% 이상일 경우 설명력의 정도가 큰

다양한 여가 활동을 할 수 있도록 해 주거나 주변 사람과의 교류 혹은 커뮤니케이션이 더욱 활발하게 이루어질 수 있다면 이 역시 과몰입의 위험성을 줄여주는 데 기여할 수 있음을 암시한다.

이상의 연구 결과는 심리적 요인이 게임 과몰입에 중요한 요인이 됨을 보여준다. 정서적 안정, 자존감, 의지력이 게임 과몰입의 부(-)적 영향을 미치기 때문에 게임 과몰입에 노출될 위험성을 줄이기 위해서는 어린이, 청소년에게 정서적 안정을 취할 수 있는 환경을 만들어 주고 자존감과 의지력을 높이도록 교육하는 것이 필요함을 역설한다. 이러한 노력과 함께 부모가 적절하게 게임 이용시간을 관리한다면 게임의 부정적인 영향을 줄이고 긍정적인 영향을 강화할 수 있을 것이다.

이 연구는 10만명 가까운 대단위 샘플을 분석함으로써 어린이, 청소년의 심리적 특성이 게임 과몰입에 어떤 영향을 미치는지에 대한 분석 결과의 일반화 가능성을 높였다는데 의의를 갖고 있지만 후속 연구에서는 이용 게임의 종류나 게임 장르 등의 구분에 따라 영향력을 비교하는 분석을 한다면 어린이, 청소년의 게임 행태를 더욱 구체적으로 분석할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 권재환, 이은희, “관별분석을 이용한 게임중독 청소년들의 심리적, 사회환경적 특성 예측”, 한국심리학회지:건강, 제10권, 제1호, pp.95-112, 2005.
- [2] 김양은, 박상호, “온라인 게임 이용이 게임 몰입 및 중독에 미치는 영향에 관한 연구”, 한국언론학보, 제51권, 제1호, pp.355-377, 2007.
- [3] 김완석, 윤재선, 임찬, 민병철, “반복사운드 활용이 게임 유저의 몰입에 미치는 영향 분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제3호, pp.149-156, 2010.
- [4] 김태열, 서미라, 경병표, 유석호, “색채가 온라인 게임의 지속성에 미치는 영향에 관한 연구”, 게임 & 엔터테인먼트논문지, 제1권, 제1호, pp.8-14, 2005.
- [5] 박조원, 송요셉, “대학생의 온라인 게임 이용 동기가 체험 만족에 미치는 영향”, 한국언론학보, 제54권, 제5호, pp.131-154, 2011.
- [6] 성윤숙, *게임방 청소년의 사이버 일탈 과정과 사회복지적 함의*, 숙명여자대학교 박사학위 논문, 2002.
- [7] 성윤숙, “청소년의 온라인 게임 몰입 과정에 관한 문화기술적 연구”, 청소년상담연구, 제11권, 제1호, pp.96-115, 2003.
- [8] 성윤숙, “청소년의 온라인 게임과 사이버 일탈에 관한 연구”, 한국가정관리학회지, 제22권, 제2호, pp.37-57, 2004.
- [9] 엄명용, 김태웅, “디지털 콘텐츠 몰입경험: 온라인 게임 사례를 중심으로”, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제8호, pp.209-216, 2010.
- [10] 유승호, *게임 중독의 현황과 대처 방안*, 서울: 게임종합지원센터, 2001.
- [11] 이경남, “아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향”, 대한가정학회지, 제41권, 제1호, pp.77-91, 2003.
- [12] 이희경, “청소년의 게임 이용요인과 개인, 사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향”, 청소년학연구, 제10권, 제4호, pp.355-380, 2003.
- [13] 장미경, 이은경, 장재홍, 이자영, 김은영, 이문희, “게임 장르에 따른 게임 중독, 인터넷 사용 욕구 및 심리 사회 변인 간의 관계”, 한국심리학회지 상담 및 치료, 제16권, 제4호, pp.705-722, 2004.
- [14] 조영기, “청소년의 온라인 게임 이용효과에 미치는 영향요인 분석”, 사이버커뮤니케이션학보, 제26권, 제4호, pp.151-193, 2009.
- [15] 주지혁, 조형기, “온라인 게임이 청소년의 공격성에 미치는 영향 연구: 리니지 이용자를 중심으로”, 사이버커뮤니케이션학보, 제24호, pp.79-115, 2007.
- [16] 한국콘텐츠진흥원, *2012 게이미용자 조사보고서*, 서울: 한국콘텐츠진흥원, 2012a.
- [17] 한국콘텐츠진흥원, *2012년 2분기 소비자 콘텐츠*

- 구매실태 조사, 서울: 한국콘텐츠진흥원, 2012b.
- [18] 한국콘텐츠진흥원, *게임과몰입 종합 실태조사*, 서울: 한국콘텐츠진흥원, 2012c.
- [19] 황하성, 박성복, "온라인 게임 이용자의 심리적 경험이 게임 중독에 미치는 영향", *언론과학연구*, 제11권, 제1호, pp.471-505, 2011.
- [20] J. Cohen, *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*, Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates. 1998.
- [21] D. George, and P. Mallery, *SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference, 11.0 Update (4th ed.)*, Boston: Allyn & Bacon, 2003.
- [22] J. Jansz, and L. Martens, "Gaming at a LAN event: The social context of playing video games," *New Media & Society*, Vol.7, No.3, pp.333-355, 2005.
- [23] S. Jeng and C. Teng, "Personality and motivations for playing online games," *Social Behavior and Personality*, Vol.36, No.8, pp.1053-1060, 2008.
- [24] E. Katz, J. G. Blumler, and M. Gurevitch, "Utilization of mass communication by the individual," In J. G. Blumler and E. Katz (Eds.), *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*, Beverly Hills, CA: Sage, pp.19-32, 1974.
- [25] P. Kline, *The Handbook of Psychological Testing (2nd ed.)*, London: Routledge, 1999.
- [26] D. Koo, "The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games," *Computers in Human Behavior*, Vol.25, No.2, pp.466-474, 2009.
- [27] J. Park, Y. Song, and C. Teng, "Exploring the links between personality traits and motivations to play online games," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.14, No.12, pp.747-751, 2011.
- [28] A. Przybylski, "Motivation for persistent play in multiplayer online role-playing games: A longitudinal analysis of psychological needs and engagement in World of Warcraft," Presented at the Annual Conference of the Association for the Study of Play, Rochester, New York, USA, 2007.
- [29] C. Teng, "Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample," *Cyber Psychology & Behavior*, Vol.11, No.12, pp.232-234, 2007.
- [30] N. Yee, Facets, 5 motivation factors for why people play MMORPG's, 2001, Available: <http://www.nickyee.com/facets/home.html>
- [31] N. Yee, "The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments," *Presence*, Vol.15, No.3, pp.309-329, 2006.

저 자 소 개

박 조 원(Jowon Park)

정희원



- 1989년 2월 : 한양대학교 신문방송학과(문학사)
- 1991년 2월 : 한양대학교 대학원 신문방송학과(문학석사)
- 1996년 8월 : 미국 인디애나주립대(언론학석사, 커뮤니케이션학)
- 1996년 8월 : 미국 테네시대 (언론학박사, 커뮤니케이션학)
- 2000년 10월 ~ 2012년 8월 : 한국문화관광연구원 연구위원
- 2012년 9월 ~ 현재 : 한양대학교 언론정보대학 신문방송과 교수

<관심분야> : 미디어 산업, 문화 소비, 문화 마케팅

정헌일(Heonil Chung)

정회원



- 1994년 2월 : 한국외국어대학교
경제학과(경제학사)
- 2001년 2월 : 서울대학교 경제학
부(경제학석사)
- 2006년 8월 : 서울대학교 경제학
부(경제학박사)
- 2005년 4월 ~ 현재 : 한국문화관광연구원 책임연구원
<관심분야> : 콘텐츠산업정책, 콘텐츠가치평가, 문화
시설건립방안